



รูปแบบการใช้นวัตกรรม

การออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง “คำเป็น คำตาย”

โดยใช้การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร

ผ่านเกมกระดานคำเป็นคำตาย

สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568



ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายเดชวัฒน์ ทองเทพ

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

ผลการนิเทศการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ในยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัล

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายเดชาวัฒน์ ทองเทพ

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมกระดานคำเป็นคำตาย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนถือเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชา ภาษาไทย ยิ่งในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กกำลังสร้างพื้นฐานด้านภาษาอย่างมั่นคง อย่างไรก็ตาม จากการเรียนการสอนในปัจจุบันพบว่า นักเรียนจำนวนหนึ่งยังประสบปัญหาในการจำแนกเสียงอ่าน “คำเป็น” และ “คำตาย” ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การอ่านออกเสียงที่ต้อง การเขียนสะกดคำ รวมถึงความสามารถในการสื่อสารที่ชัดเจน ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการแก้ไขด้วยวิธีการที่ทันสมัยและเข้ากับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

แนวคิดทางการศึกษา

นวัตกรรมนี้ได้รับแรงบันดาลใจจาก แนวคิดของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) ที่เชื่อว่าเด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่าน “ประสบการณ์ตรง” และการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) และสอดคล้องกับ แนวคิดของ เลฟ วิโกตสกี (Lev Vygotsky) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนผ่านกิจกรรมเกมกระดาน นอกจากนี้ยังได้นำ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) มาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียน และเน้น การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) โดยมีแนวคิดหลักของนวัตกรรมที่ มุ่งเน้นการพัฒนา 3 ทักษะหลัก ได้แก่

1. ทักษะการฟังและจำแนกเสียงคำ ผ่านการฝึกอ่านคำจากการ์ดและการฟังเพื่อนร่วมกิจกรรม
2. ทักษะการอ่านออกเสียง เน้นการอ่านคำให้ถูกต้องตามหลักคำเป็น/คำตาย
3. ทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร ฝึกสะกดคำอย่างถูกต้อง และนำคำไปใช้แต่งประโยคอย่างมีความหมาย

โดยลักษณะของเกมที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็น เกมกระดาน “คำเป็น คำตาย” ประกอบด้วย 1. กระดานเกมที่มีเส้นทางเดินเป็นช่องๆ พร้อมกิจกรรมกำกับ 2. การ์ดคำ (แบ่งเป็นคำเป็นและคำตาย) 3. ลูกเต๋าและหมากเดิน 4. แบบบันทึกคะแนน / สมุดสะสมคำ ผู้เล่นจะได้หมุนลูกเต๋า

เดินหมาก และทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคำ เช่น “อ่านคำนี้ออกเสียงสิว่าเป็นคำเป็นหรือคำตาย”, “เขียนประโยคโดยใช้คำที่ได้”, “ฟังคำแล้วเขียนคำที่ได้ยิน” เป็นต้น

กระบวนการคิดพัฒนา

1. ศึกษาปัญหาและความต้องการของผู้เรียน โดยการสังเกตและสอบถามครูผู้สอนในระดับชั้น ป.4
2. ออกแบบเกมที่เหมาะสมกับช่วงวัยและเนื้อหาหลักสูตร ให้มีความหลากหลาย สนุก และส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์
3. ทดลองใช้ในห้องเรียนจริง เพื่อปรับปรุงกลไกของเกมให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน
4. ประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ จากพฤติกรรมการเรียนรู้ คะแนนก่อน-หลังการใช้ และความพึงพอใจของนักเรียน

ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องก้าวข้ามรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิม ๆ ที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง สู่การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน และได้ลงมือปฏิบัติจริง นวัตกรรม “เกมกระดานคำเป็น คำตาย” ถูกพัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดดังกล่าว เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อย่างเป็นระบบ

โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในนวัตกรรมนี้ เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยมีจุดเด่นคือการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกับเนื้อหาในเชิงลึกผ่าน “การเล่นเพื่อเรียนรู้” (Learn through Play) โดยครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่าผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว

1. การใช้สื่อการสอนออนไลน์ มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับคำเป็น คำตาย ผ่านสื่อการสอนออนไลน์ เช่น วิดีโอการสอน ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมาย ประเภท และการใช้คำสรรพนามได้อย่างชัดเจน
2. การใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) การพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เรื่องชนิดของคำ รวมถึงคำเป็น คำตาย ได้อย่างมีประสิทธิภาพและน่าสนใจ
3. การใช้เกมกระดานในการเรียนการสอน มีการนำเกมและการ์ดเกมมาใช้ในการสอนเพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานและความเข้าใจในเรื่องชนิดของคำเป็น คำตาย ซึ่งช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
4. การจัดทำแผนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน การจัดทำแผนการสอนที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย และการนำเสนอผลงาน เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจอย่างถูกต้อง

จากปัญหาดังกล่าว จึงได้แนวคิดในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนอย่างเป็นระบบ โดยเลือกใช้ เกมกระดาน (Board Game) เป็นเครื่องมือหลัก เนื่องจากเป็นสื่อการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความสุข จึง

เกิดเป็นนวัตกรรมที่มีชื่อว่า “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมกระดานคำเป็นคำตาย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4”

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในศตวรรษที่ 21 ทักษะด้านภาษา โดยเฉพาะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร ถือเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ และการประกอบอาชีพ เนื่องจากการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยความสามารถในการอ่านเพื่อทำความเข้าใจสาระสำคัญ และการเขียนเพื่อถ่ายทอดความคิดอย่างมีตรรกะ ชัดเจน และเหมาะสมกับบริบท อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา พบว่านักเรียนจำนวนมากมีปัญหในการอ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง การเขียนสะกดคำผิด และไม่สามารถเขียนเรียงความหรือแต่งประโยคที่สื่อสารได้ชัดเจน ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจที่ไม่ลึกซึ้งในโครงสร้างของภาษา ภาษาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญของคนที่เราเข้าใจตรงกัน เป็นสื่อกลางในการติดต่อสาร ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์แต่ละคนไปยังคนอื่น ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์และที่สำคัญภาษายังแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ และความมั่นคงของชาติ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยัง อีกรุ่นหนึ่ง ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ใช้ในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มี ความมั่นคงทางสังคมและทางเศรษฐกิจ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน,ทักษะการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กจะต้องรู้จักการสะกดคำให้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเด็กสะกดคำไม่ได้เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องอื่นได้ และไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ มาลัย พงษ์อนันต์, (2563) แม้การเขียนสะกดคำจะเป็นมาตรฐานตัวชี้วัดที่อยู่ในรายวิชาภาษาไทย แต่สภาพปัญหาเรื่องการเขียนสะกดคำยังคงเป็นปัญหาในการเรียนการสอนอยู่บ่อยครั้ง และหนึ่งในหัวข้อที่นักเรียนชั้นประถมศึกษา มักสับสน คือเรื่อง “คำเป็น” และ “คำตาย” ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการอ่านออกเสียง การเขียนสะกดคำ และการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะในบริบทของเสียงวรรณยุกต์และการเขียนคำที่มีพยัญชนะสะกดต่างกัน แม้จะมีการสอนในรูปแบบท่องจำและฝึกทำแบบฝึกหัด นักเรียนจำนวนมากยังไม่เข้าใจแนวคิดของคำเป็นคำตายอย่างแท้จริง ขาดความตระหนักในการสังเกตคำ และไม่สามารถประยุกต์ใช้ในงานเขียนหรือการสื่อสารได้

จากปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำนวัตกรรมในฐานะครูผู้สอนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยความสนุก กระตุ้นความคิด และฝึกปฏิบัติจริง จึงได้พัฒนา นวัตกรรมเกมกระดานคำเป็น คำตาย ขึ้นมา โดยมีเป้าหมาย

เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และจำแนกคำเป็นคำตายได้อย่างแม่นยำ เข้าใจหลักเกณฑ์ของภาษาอย่างลึกซึ้ง และสามารถนำไปใช้ในการอ่านออกเสียง เขียนสะกดคำ และแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง โดยการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์พัฒนาสมอง การคิด และสติปัญญาอย่างเต็มศักยภาพ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้, 2543, หน้า 7) โดยการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นเป็นการให้ความสำคัญแก่นักเรียนให้มากขึ้น โดยการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดกระบวนการคิด การตัดสินใจและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งครูผู้สอนจะต้องเตรียมการสอนในแต่ละครั้งเป็นอย่างดีว่าจะเตรียมกิจกรรมอะไร กิจกรรมลักษณะใดจึงจะสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนในแต่ละช่วงวัย และจงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจอยากที่จะลงมือกระทำด้วยตนเอง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว (วิมลรัตน์ สุทธิโรจน์, 2553) ซึ่งการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนนั้น ครูสอนต้องทำความเข้าใจกับหลักการของสมองและปรับการเรียนการสอนตามการทำงานของสมอง (อรนุช ลิ้มศิริ, 2555, หน้า 11) ก็คือกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐานดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2551, หน้า 10 - 12) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐานเป็นการประยุกต์นำเอาเอาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการทำงานของสมองที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับโครงสร้างของสมอง หากสมองสามารถทำงานได้ตามปกติก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป สอดคล้องกับ สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (2549, หน้า 8-12) ได้ให้แนวคิดของการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้กระบวนการเรียนพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการวางแผนเพื่อนำไปสู่การลงมือทำจริงตามหลักการของสมองกับการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้แบบนี้ส่งผลให้เซลล์สมองได้รับการกระตุ้นให้ทำงานและเกิดพัฒนาการทำให้เกิดปัญญาการคิดวิเคราะห์และปัญญาในระดับที่สูงขึ้น และเก็บความรู้ไว้ในความจำระยะยาวที่พร้อมนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ และในการสอนแต่ละครั้งจะต้องคำนึงถึงความคิดพื้นฐานตามหลักการของสมองกับการเรียนรู้คือ อารมณ์เป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน การเรียนรู้ต้องใช้ทุกส่วนทั้งการคิด ความรู้สึกและการลงมือปฏิบัติจริงไปพร้อม ๆ กันจึงเป็นการเรียนรู้ที่ดีที่สุด กระบวนการและลีลาการเรียนนำไปสู่การสร้างแบบแผนอย่างมีความหมาย การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายให้สอดคล้องกับการทำงานของสมองจะทำให้การเรียนรู้สึกว่าถูกท้าทาย ไม่น่าเบื่อ สามารถเรียนด้วยความสนุกสนานและเพลิดเพลินต่อเนื่องเป็นเวลานาน เนื่องจากกระบวนการทำงานของสมองเป็นไปตามธรรมชาติ ส่งผลให้นักเรียนได้ นอกจากการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมแล้ว ยังต้องอาศัยสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจเป็นตัวกลางกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียน กรมวิชาการ (2545, หน้า 137-139) กล่าวว่าจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องเตรียมหรือสร้างสื่อ ซึ่งมีหลายประเภท 1) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น ใบความรู้ ใบงาน แบบฝึก 2) สื่อวัสดุอุปกรณ์ เช่น ของจริง ตาราง สถิติ 3) สื่อทัศนูปกรณ์ เช่น แถบเสียง คอมพิวเตอร์ 4) สื่อกิจกรรม เช่น เกม เพลง และ 5) สื่อบริบท เช่น สิ่งแวดล้อม และ สภาพการณ์ต่างๆ ซึ่งสื่อเหล่านี้ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและความเป็นไปได้ที่จะทำให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์ สื่อเกมกระดาน เป็นสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เนื่องจากเกมกระดานเป็นสื่อที่มีหลายประเภทหลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน

หรือตัวหมากรวงไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยจึงจะบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นนั้น ๆ (ศิวนิต วรรณฤทธิกุล, 2555) สอดคล้องกับ กิ่งกาญจน์ บูรณสินวัฒน์กุล (2562, หน้า 17) ได้อธิบายความหมายของ เกมกระดานไว้ว่า เป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้ตัวหมาก การ์ด หรือโมเดลต่าง ๆ นำมาเล่นบนกระดาน ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะออกมาเพื่อเล่นเกม นั้น ๆ ทั้งนี้ในการเล่นเกมกระดานนอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานและความบันเทิงแล้วแล้ว ผู้เล่นยังได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การตัดสินใจ การใช้เกมกระดานในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้คือการนำความรู้หรือเนื้อหาในบทเรียนสอดแทรกเข้าไปไว้ในเกม ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาหรือความรู้ที่เรียนไป ได้ฝึกทักษะและเกิดพฤติกรรมเชิงบวกคือมีความกระตือรือร้น สนุกสนานกับการเรียน สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ครูผู้สอนตั้งไว้ได้เกมกระดานจึงจัดเป็นสื่อที่ทำให้ผู้เรียนได้สร้างประสบการณ์ตรง สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นวัตกรรมนี้ถูกออกแบบเพื่อให้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) โดยนำรูปแบบของ เกมกระดาน (Board Game) มาประยุกต์ให้เข้ากับเนื้อหาวิชาภาษาไทย มีองค์ประกอบสำคัญ เช่น กระดานเกม การ์ดคำ ลูกเต๋า และใบกิจกรรม โดยแต่ละรอบของเกมจะให้นักเรียนได้ฝึกอ่านคำ แยกคำเป็นคำตาย เขียนคำในประโยค และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในกลุ่ม การออกแบบเกมดังกล่าวได้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้พื้นฐานแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมนี้ ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีของนักการศึกษา เช่น Jean Piaget ที่กล่าวว่า เด็กเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือทำและประสบการณ์ตรง, Lev Vygotsky ที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม รวมถึงแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) ซึ่งยืนยันว่าการเรียนรู้ผ่านเกมสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งได้มากกว่าการเรียนรู้แบบบรรยาย

ดังนั้น นวัตกรรมเกมกระดานคำเป็น คำตาย จึงไม่เพียงเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างความรู้ด้านภาษาเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน การคิดวิเคราะห์ และการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ ทักษะชีวิต และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ครบถ้วนในทุกด้าน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานคำเป็นคำตาย
2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถจำแนกคำเป็นและคำตายได้อย่างถูกต้อง พร้อมสามารถนำไปใช้ในการอ่านออกเสียงและการเขียน
3. เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาไทยให้กับนักเรียน ด้วยกิจกรรมที่สนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านโพหนอง (แสงราษฎร์สามัคคี)

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสารของนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นภารกิจสำคัญที่ต้องอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน นวัตกรรม “เกมกระดานคำเป็น คำตาย” จึงถูกพัฒนาขึ้นจากการผสมผสานแนวคิดทางภาษาศาสตร์ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และทฤษฎีทางการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยมีหลักการและแนวคิดที่สำคัญดังนี้ 1. หลักการเรียนรู้โดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) หลักการนี้เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การสืบค้นข้อมูล การคิดวิเคราะห์ และการสะท้อนความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและกระตุ้นการเรียนรู้ มากกว่าการถ่ายทอดข้อมูลเพียงฝ่ายเดียว นวัตกรรมเกมกระดานนี้ออกแบบมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยมีส่วนร่วมในการเล่น การคิด การตอบคำถาม การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเขียนและการสื่อสาร 2. แนวคิด Active Learning และ Game-Based Learning แนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางร่างกาย ความคิด และอารมณ์ในกระบวนการเรียนรู้ โดยกิจกรรมในนวัตกรรมนี้สนับสนุนให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ปัญหา และตัดสินใจร่วมกันขณะเดียวกัน การนำรูปแบบเกมเข้ามาประยุกต์ใช้ในห้องเรียน (Game-Based Learning) ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนุกสนาน กระตุ้นการเรียนรู้โดยไม่รู้สึกเครียด เด็กจะได้ฝึกสังเกตคำ วิเคราะห์โครงสร้างภาษา และฝึกการอ่าน-เขียนผ่านกระบวนการเล่นที่มีเป้าหมายชัดเจน 3. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ของ Jean Piaget เชื่อว่าเด็กในช่วงอายุ 7-11 ปี อยู่ในช่วงพัฒนาการทางความคิดแบบรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ซึ่งสามารถเข้าใจแนวคิดนามธรรมได้ดีขึ้น หากได้สัมผัสกับวัตถุหรือสถานการณ์จริง การใช้เกมกระดานซึ่งจับต้องได้และเห็นภาพชัดเจน จึงช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงแนวคิดเรื่อง “คำเป็น-คำตาย” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการลงมือเล่นจริง เห็นคำจริง และวิเคราะห์ตามกติกาที่กำหนดไว้ในเกม 4. ทฤษฎีโซนพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development) ของ Lev Vygotsky เชื่อว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ดีขึ้นหากได้รับการสนับสนุนจากครูหรือเพื่อน ซึ่งอยู่ใน “โซนพัฒนาการใกล้เคียง” การเรียนรู้ผ่านเกมกระดานในลักษณะกลุ่ม ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนที่เข้าใจสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่ยังไม่เข้าใจ เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยน กระตุ้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างทั่วถึง 5. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Experiential Learning) ของ David Kolb ทฤษฎีนี้กล่าวว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากวงจรของประสบการณ์ ได้แก่ การลงมือทำ (Concrete Experience) การสะท้อนคิด (Reflective Observation) การวิเคราะห์ (Abstract Conceptualization) และการทดลองใหม่ (Active Experimentation) ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมในเกมกระดานที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือเล่น สังเกต แก้ไข วิเคราะห์ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในงานเขียนหรือการแต่งประโยค 6. แนวคิดการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (Technology-Enhanced Learning) แม้เกมกระดานจะเป็นสื่อรูปธรรม แต่การ

ผสมเทคโนโลยี ตัวอย่างคำเป็น/คำตาย หรือการใช้เว็บแบบฝึกหัดเสริมหลังเรียนออนไลน์ ล้วนเป็นการเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้หลากหลายช่องทาง และตอบสนองลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในผู้เรียนแต่ละคน นวัตกรรม “เกมกระดานคำเป็น คำตาย” จึงมีรากฐานจากหลักการและทฤษฎีที่ทันสมัย ครอบคลุมทั้งด้านพัฒนาการของผู้เรียน รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม และการใช้เทคโนโลยีสนับสนุน ซึ่งล้วนเอื้อต่อการพัฒนาทักษะภาษาไทยในมิติต่าง ๆ ได้อย่างรอบด้าน โดยเฉพาะในด้านการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำด้วยกลวิธีเทคนิคและรูปแบบการจัดการสอนต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้อย่างหลากหลาย ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นก็เป็นอีกอย่างหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำ เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสนุกสนานมีความสุขกับการเรียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, (2554) กล่าวว่าเกมเป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้มองเห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมจะต่างจากของอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่เป็นสื่ออุปกรณ์ช่วยสอน ทำให้เด็กได้พัฒนาการคิดหาเหตุผล การสังเกต การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา การทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ และทักษะพื้นฐานสำคัญต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่ฝึกเตรียมความพร้อมสนองตอบต่อการพัฒนาตามวัยของผู้เรียน

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้



11. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ในยุคดิจิทัล(ออกแบบ แล้วสร้าง QR Code)

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นช่วงวัยที่เด็กสามารถเริ่มฝึกทักษะการอ่านและการเขียนในระดับที่ซับซ้อนขึ้น โดยเฉพาะการจำแนกคำและเข้าใจคุณลักษณะของคำที่ส่งผลต่อการออกเสียงและการสื่อความหมาย หนึ่งในเนื้อหาหลักที่เป็นรากฐานสำคัญคือ “คำเป็น” และ “คำตาย” ซึ่งไม่

เพียงเกี่ยวข้องกับหลักเกณฑ์ทางภาษาศาสตร์เท่านั้น แต่ยังมีผลต่อทักษะการเขียนและการสื่อสารอย่างถูกต้อง และเหมาะสม ด้วยเหตุนี้ จึงได้มีการพัฒนา นวัตกรรม “เกมกระดานคำเป็น คำตาย” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ในรูปแบบที่สนุก มีปฏิสัมพันธ์ และช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนผ่านการเล่นเกม ซึ่งถือเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กวัยประถม โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมนี้ได้รับการออกแบบอย่าง เป็นระบบ โดยเน้นการผสมผสานสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นพัฒนาการทั้งด้านความรู้ ทักษะ และ เจตคติของผู้เรียน

1. โครงสร้างของเกมกระดาน เกมกระดานคำเป็น คำตาย เป็นกิจกรรมกลุ่มที่นักเรียนสามารถเล่น ร่วมกันได้ตั้งแต่ 3-5 คนต่อกลุ่ม มีรูปแบบการเล่นคล้ายกับเกมเศรษฐีหรือเกมกระดานทั่วไป เพื่อให้ง่ายต่อ การเข้าใจและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้

กระดานเกม (Game Board) แผ่นกระดานขนาด A3 หรือ A2 ออกแบบให้มีช่อง เดินต่อเนื่องกันเป็นรูปวงกลมหรือเส้นทาง โดยแต่ละช่องมีคำศัพท์ภาษาไทยกำกับไว้ เช่น “กิน”, “งู”, “รัก”, “แพ” เป็นต้น ผู้เล่นเมื่อเดินถึงช่องใดต้องวิเคราะห์คำที่พบว่าเป็น “คำเป็น” หรือ “คำตาย” พร้อมทำภารกิจ ตามที่กำหนดในช่องนั้น

การ์ดคำศัพท์ (Word Cards) การ์ดแต่ละใบประกอบด้วยคำศัพท์พร้อมช่องว่าง สำหรับฝึกจำแนกประเภทคำ และฝึกแต่งประโยค

การ์ดภารกิจ (Mission Cards) มีคำสั่งต่าง ๆ เช่น “แต่งประโยคโดยใช้คำนี้” “อธิบายความหมายของคำ”, “หาคำคล้องจอง” หรือ “อ่านคำนี้ออกเสียงอย่างถูกต้อง” เพื่อส่งเสริมการใช้ ภาษาอังกฤษอย่างหลากหลาย

2. สื่อประกอบและกิจกรรมเสริม เพื่อให้การเรียนรู้ผ่านเกมมีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงมีการจัดทำสื่อ และกิจกรรมเสริมเพิ่มเติมควบคู่ไปด้วย ได้แก่

แบบฝึกหัดก่อนและหลังเรียน (Pre-Post Test) ใช้วัดระดับความรู้ความเข้าใจของนักเรียน เกี่ยวกับคำเป็น-คำตายก่อนและหลังการใช้เกมกระดาน

ใบกิจกรรมฝึกเขียนประโยค (Sentence Writing Sheet) ให้นักเรียนใช้คำจากเกมแต่ง ประโยคสั้น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยเน้นความหมาย ความเหมาะสม และโครงสร้าง ประโยคที่ถูกต้อง

เทคโนโลยีเสริมการเรียนรู้ (Digital Tools) คลิปวิดีโออธิบายคำเป็น-คำตาย หรือเว็บไซต์ สำหรับแบบฝึกหัดออนไลน์ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซ้ำในเวลานอกห้องเรียน

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถจำแนกคำเป็นและคำตายได้อย่างถูกต้อง

จากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมกระดาน นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้โดยลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ สามารถแยกแยะลักษณะของคำเป็น-คำตายได้ชัดเจน และสามารถนำความรู้นี้ไปใช้ในการอ่านและเขียนได้ อย่างเหมาะสม

2. นักเรียนสามารถเขียนประโยคเพื่อการสื่อสาร โดยใช้คำเป็นและคำตายได้อย่างถูกต้องและมีความคิดสร้างสรรค์

จากกิจกรรมการดัดคำและภารกิจ นักเรียนจะได้ฝึกแต่งประโยค ฝึกเลือกใช้คำอย่างเหมาะสมตามบริบท ทำให้พัฒนาทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทย และมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

ด้วยรูปแบบกิจกรรมที่สนุก ทำทาย และเน้นการมีส่วนร่วม นักเรียนจะเกิดความเพลิดเพลินในการเรียนภาษาไทยมากขึ้น ส่งผลให้มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

รายการที่	วัสดุ/อุปกรณ์	จำนวน หน่วย	ประมาณ การราคา	ราคารวม
1	กระดาษ Double A4	3 รีม	150	450
2	กระดาษการ์ดขาว 150 แกรม	4 หอ	80	320
3	พลาสติกเคลือบแข็ง	2 หอ	240	480
4	สติ๊กเกอร์ใสPVC หลังเหลือง	3 หอ	70	210
5	เทปกาว 2 หน้าแบบบาง	3 อัน	30	90
6	หมึกเครื่องปริ้น EPSON L3210 สีทั้งหมด 4 สี ดำ เหลือง น้ำเงิน แดง	4 ขวด	400	400

15. การประเมินผล

ตัวบ่งชี้/รายการ	วิธีการ/เครื่องมือ	วัดใคร	เกณฑ์การประเมิน
- นักเรียนสามารถอธิบาย ลักษณะเป็นและคำตายได้ ถูกต้อง(K) - ตอบคำถามในแบบทดสอบได้ ถูกต้อง	แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน (Pre-Test / Post-Test)	นักเรียน ป.4	มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียน อย่างน้อย 60% ของ จำนวนนักเรียนทั้งหมด และ นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
- นักเรียนสามารถจำแนกคำ เป็น คำตาย จากคำที่กำหนดได้ ถูกต้อง - การใช้คำเป็น-คำตายใน ประโยคสอดคล้องกับ ความหมาย(P)	ใบกิจกรรมการแต่งประโยค	นักเรียน ป.4	นักเรียนอย่างน้อยร้อยละ 70 ได้ คะแนนระดับ “ดี” ขึ้นไป

<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนมีความสุขและตั้งใจเรียน - นักเรียนมีความกระตือรือร้นส่วนร่วมในการเล่นเกมนและทำกิจกรรม(A) 	แบบสอบถามความพึงพอใจ	นักเรียน ป.4	นักเรียนอย่างน้อยร้อยละ 80 มีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับ “มาก” ขึ้นไป
<ul style="list-style-type: none"> - เกมสามารถนำไปใช้ได้จริง - ครูสามารถจัดกิจกรรมได้สะดวก - สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ 	แบบสอบถามความพึงพอใจของครู	ครูผู้สอน	มีค่าคะแนนความพึงพอใจระดับ “มาก” (เฉลี่ย 3.50 จาก 5.00 ขึ้นไป)

16.ภาคผนวก

-

บรรณานุกรม

- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- กรมวิชาการ. (2545). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
- คณะกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้. (2543). ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.
- ทิตนา แคมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มาลัย พงษ์อนันต์, (2563) การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนสะกดคำพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต).
- พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2553). แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ศิวินิต อรรถวุฒิกุล. (2555). การผลิตสื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. นครปฐม: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ. (2549). การเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้ของสมอง. กรุงเทพฯ: Salmon Books.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2554). บทสรุปและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติจากผลการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสอง (พ.ศ. 2549-2553) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อรนุช ลิมตศิริ. (2555). การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการใช้วัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมกระดานคำเป็นคำตาย
สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพกิจกรรมการใช้วัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมกระดานคำเป็นคำตาย
สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพกิจกรรมการใช้วัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมกระดานคำเป็นคำตาย
สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพกิจกรรมการใช้วัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมกระดานคำเป็นคำตาย
สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4





รูปแบบการใช้นวัตกรรม

การออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง “คำเป็น คำตาย”

โดยใช้การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อการสื่อสาร

ผ่านเกมกระดานคำเป็นคำตาย

สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568

โรงเรียนบ้านโพนทอง(แสงราษฎร์สามัคคี)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ